Стив Демпси

Сюжет на 15 минут

Эзотеррористы

от Робина Д. Лоуза

В этом документе содержатся правила для настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержавшиеся в нём, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данный документ не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других понятий, не поощряемых местным законодательством.

Автор: Стив Демпси
Перевод: Александр Ермаков
Корректура: Александр Стрепетилов
Редактура: Анастасия Гастева
Иллюстрации и фон: Жером Югенен
Вёрстка: Александр Ермаков
Правила СЫЩИКа и Эзотеррористов: Робин Д. Лоуз
© Стив Демпси. Все права защищены.
Права на The Esoterrorists™ принадлежат Pelgrane Press Ltd.
© Studio 101. Authorized translation of the English edition © Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd, the owner of all rights to publish and sell the same.
© ООО «Студия 101», 2012

Убивая, не забудь обчистить труп!

Ведущий полигонных ролевых игр (LARP) случайно получил доступ к подлинной рукописи с ритуалом призыва демонов. Призыв проводится в круге, центром которого является живой человек, называемый в рамках ритуала *трапезой*. Остальные *пирующие* участники располагаются кольцом за пределами круга, исполняя монотонные песнопения. Демон, называемый *даром*, вселяется в *трапезу*, после чего *пирующие* пожирают её, разделяя *дар* между всеми участниками пиршества. Говоря проще, они съедают кишки и внутренние органы человека, стоящего внутри круга, после чего демон вселяется в их тела. Когда-то этот ритуал использовался для обретения воинской мощи в битвах. Серьёзной проблемой является тот факт, что для изганания демона необходимо «собрать» его в одном из участников ритуала и затем убить его.

Персонажи игроков — агенты Ordo Veritatis, охотящиеся за рукописью.

Завязка

Вы гоняетесь по всей стране за рукописью с ритуалом призыва демона. Вам удалось удалить её копии из Интернета, но она продолжает всплывать в самых неожиданных местах. Сейчас вы находитесь на фестивале ролевых игр, проходящем в [любой крупный город], под личиной полицейских или других служителей правопорядка. Согласно легенде, которую знает местное руководство, вы ищете пропавшее произведение искусства. Фестиваль проходит в огромном торговом центре, занимая несколько этажей, опутанных лабиринтом коридоров. Фойе забито толпой, закупающейся на тематической ярмарке. Всё здание просто кишит странными людьми в странных костюмах. И хотя все они говорят на том же языке, что и вы, вам их очень непросто понять.

Первая сцена: крыша

Неожиданно мимо вас проносится залитый кровью кричащий человек. Толпа расступается, кто-то даже аплодирует, но вы сразу понимаете — что-то не так. Вы видели настоящую кровь, и этот мужчина действительно покрыт ею. Вам удаётся догнать его только на крыше торгового центра. Он бормочет и машет на вас руками. Это молодой парень, его борода залита кровью, а на его футболке вы разбираете надпись: «Убивая, не забудь обчистить труп!»

Ключевая улика: эрудиция — разговор об играх приведёт парня в чувство. Последнее, что помнит Боб Энджел, — это его игра с приятелями. Они вчетвером участвовали в соревновательном квесте «Кристалл Мил-Лара», где их персонажи заплатили некроманту-игротехнику* для того, чтобы тот вызвал тень, которая должна была рассказать им о местонахождении кристалла.

Дополнительные улики

Язык (древневавилонский) — потратив 1 пункт, вы понимаете, что этот парень насылает жуткие проклятья на вас и ваш род.

Оккультные науки — 1 пункт, этот парень одержим. Демона можно подавить, обратившись к основе личности его жертвы, к тому, что действительно для неё важно. Потратив 2 пункта, вы вспомните, что даже подавленный демон может вернуться к управлению, если жертва испытает сильное потрясение.

Успокоение — трата 1 пункта также позволит получить ключевую улику, так как вы поймёте, что беседа на тему игр, возможно, успокоит этого парня.

Вторая сцена: комната

Это небольшой конференц-зал. Проходящие мимо посетители хвалят ваши «отличные костюмы полицейских». Дверь открывается с трудом, так как с другой стороны её подпирает тело. Свет выключен, но выключатель работает. Внутри — кровавое месиво. Проверка **самообладания**, риск 4. В комнате три тела, одно из которых лежит выпотрошенным на покрытом мистическими символами брезенте. На трупе вокруг раны на животе видны следы человеческих зубов, внутренние органы отсутствуют. Остальные погибли в драке в результате перелома шеи. У дальней стены сложено пять рюкзаков. По всей комнате валяются свитки заклинаний с расшифрованным произношением.

Ключевая улика: сбор улик — в комнает три трупа, живой Боб и пять рюкзаков. Оставшийся рюкзак принадлежит Кларе Джонс. В нём она забыла своё расписание мероприятия, где пометила те игры, в которых она собиралась поучаствовать. Сейчас она должна быть на турнире по D&D.

Дополнительные улики

Оккультные науки — 1 пункт, оккультные принадлежности указывают на вавилонский ритуал вызова демона, похожий на ритуал из Некрономикона Симона (Schlangekraft, Inc., 1977). Обычно такие ритуалы использовались

* В полигонных ролевых играх игротехники выполняют роль, аналогичную роли персонажа ведущего (NPC) в настольной ролевой игре.

во время войны.

Язык (древневавилонский) — 0 пунктов (если язык известен), свитки написаны на вавилонском языке. Если потрачен 1 пункт, то персонаж узнает следующее: сложно понять природу заклинания, написанного транскрипцией, но, скорее всего, это заклинание призыва демона, вселяющегося сразу в нескольких солдат, чтобы те расправились с врагами.

Третья сцена: комната, позже

Персонажи отыскивают Клару. У неё находится как оригинал ритуала призыва, так и ритуал изгнания. Он позволяет собрать все частицы демона в одном из *пировавших* и убить после этого носителя вместе с демоном. Речь идёт либо о Кларе, либо о Бобе. Постарайтесь провести эту сцену так, чтобы у игроков было время подумать и решить, что делать дальше. В этом весь смысл данного сюжета, который показывает, что всё не ограничивается уликами, а у игроков есть необходимость сделать непростой выбор.

Как только игроки решат, что делать, напомните им о Легенде. Что их персонажи скажут публике?



Эзотеррористы

Имя персонажа Джимми «Базз» Базоли

Род деятельности Участник программы защиты свидетелей

Заметки

Бывший бандит

Исследовательские способности



НАУЧНЫЕ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология		
Архитектура		
Аудит		
Естествознание		
Знание языков[1]	1	
Искусствоведение		
Исследовательская работа		
История		
Лингвистика		
Оккультные науки	1	
Судебная психология		
Юриспруденция		
Эрудиция		

ТЕХНИЧЕСКИЕ	Рейтинг	Запас
Анализ документов		
Астрономия		
Баллистика		
Дактилоскопия		
Извлечение данных		
Криптография		
Патология		
Прикладная физика		
Сапёрное дело		
Сбор улик		
Судебная антропология		
Фотография		
Химия		
Электронная слежка		

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	Рейтинг	Запас
Бюрократия	1	
Запугивание	2	
Ведение допроса		
Ведение переговоров	2	
Лесть	2	
Полицейский жаргон	2	
Притворство	2	
Проницательность	2	
Уличное чутьё	2	
Успокаивание	2	
Флирт	2	

Общие способности

	Рейтинг	Запас
Атлетика[2]	2	
Вождение	2	
Воровство	8	
Драка	6	
Здоровье	8	
Механика	2	
Ободрение		
Первая помощь[3]		
Предусмотрительность	8	
Проникновение	8	
Самообладание	8	
Слежка[4]	2	
Стрельба	6	

[1] Один язык за каждый пункт **рейтинга.**

[2] **Рейтинг** 8+ увеличивает стойкость на 1.

[3] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу патологии.**

[4] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу электронной слежки.**

Бланк персонажа

Имя игрока:

Эзотеррористы

Имя персонажа: Сэм Прековски

Род деятельности: Член команды SWAT

Заметки

Житель Нью-Йорка и крепкий малый

Исследовательские способности

НАУЧНЫЕ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология		
Архитектура		
Аудит		
Естествознание		
Знание языков[1]		
Искусствоведение		
Исследовательская работа		
История		
Лингвистика		
Оккультные науки	1	
Судебная психология		
Юриспруденция	1	
Эрудиция		

ТЕХНИЧЕСКИЕ	Рейтинг	Запас
Анализ документов		
Астрономия		
Баллистика	2	
Дактилоскопия	1	
Извлечение данных		
Криптография		
Патология		
Прикладная физика		
Сапёрное дело		
Сбор улик	3	
Судебная антропология		
Фотография		
Химия		
Электронная слежка	1	

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	Рейтинг	Запас
Бюрократия		
Запугивание	3	
Ведение допроса	1	
Ведение переговоров	1	
Лесть		
Полицейский жаргон	3	
Притворство		
Проницательность	3	
Уличное чутьё	1	
Успокаивание		
Флирт		

Общие способности

	Рейтинг	Запас
Атлетика[2]	8	
Вождение	4	
Воровство		
Драка	8	
Здоровье	10	
Механика		
Ободрение		
Первая помощь[3]		
Предусмотрительность		
Проникновение	4	
Самообладание	10	
Слежка[4]	8	
Стрельба	8	

[1] Один язык за каждый пункт **рейтинга.**

[2] **Рейтинг** 8+ увеличивает стойкость на 1.

[3] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу патологии.**

[4] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу электронной слежки.**

Бланк персонажа

Имя игрока:

Эзотеррористы

Имя персонажа Др. Эгди Вайдкомб

Род деятельности Писатель криминальных романов

Исследовательские способности



НАУЧНЫЕ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология	2	
Архитектура		
Аудит		
Естествознание	2	
Знание языков[1]		
Искусствоведение		
Исследовательская работа		
История		
Лингвистика		
Оккультные науки	1	
Судебная психология	2	
Юриспруденция		
Эрудиция		

ТЕХНИЧЕСКИЕ	Рейтинг	Запас
Анализ документов		
Астрономия		
Баллистика		
Дактилоскопия		
Извлечение данных	1	
Криптография		
Патология	1	
Прикладная физика	1	
Сапёрное дело		
Сбор улик	1	
Судебная антропология	2	
Фотография		
Химия	2	
Электронная слежка		

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	Рейтинг	Запас
Бюрократия	2	
Запугивание		
Ведение допроса		
Ведение переговоров		
Лесть		
Полицейский жаргон		
Притворство		
Проницательность	2	
Уличное чутьё		
Успокаивание	2	
Флирт		

Общие способности



	Рейтинг	Запас
Атлетика[2]	4	
Вождение	2	
Воровство	2	
Драка	6	
Здоровье	8	
Механика	2	
Ободрение	8	
Первая помощь[3]	12	
Предусмотрительность	2	
Проникновение		
Самообладание	12	
Слежка[4]	2	
Стрельба		

Заметки

Бывший криминалист ФБР

[1] Один язык за каждый пункт **рейтинга.**

[2] **Рейтинг** 8+ увеличивает стойкость на 1.

[3] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу патологии.**

[4] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу электронной слежки.**

Бланк персонажа

Имя игрока:

Эзотеррористы

Имя персонажа Волтер Смит

Род деятельности Марафонный бегун

Исследовательские способности



НАУЧНЫЕ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология		
Архитектура	1	
Аудит		
Естествознание		
Знание языков[1]	2	
Искусствоведение	1	
Исследовательская работа	2	
История	3	
Лингвистика		
Оккультные науки	2	
Судебная психология		
Юриспруденция		
Эрудиция	1	

ТЕХНИЧЕСКИЕ	Рейтинг	Запас
Анализ документов	1	
Астрономия		
Баллистика		
Дактилоскопия		
Извлечение данных		
Криптография		
Патология		
Прикладная физика		
Сапёрное дело		
Сбор улик		
Судебная антропология		
Фотография	1	
Химия		
Электронная слежка		

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	Рейтинг	Запас
Бюрократия	1	
Запугивание		
Ведение допроса		
Ведение переговоров	2	
Лесть		
Полицейский жаргон		
Притворство		
Проницательность		
Уличное чутьё		
Успокаивание	2	
Флирт	2	

Общие способности



	Рейтинг	Запас
Атлетика[2]	15	
Вождение	5	
Воровство		
Драка	8	
Здоровье	15	
Механика		
Ободрение		
Первая помощь[3]		
Предусмотрительность		
Проникновение	5	
Самообладание	10	
Слежка[4]		
Стрельба		

Заметки

Студент Йельского университета, участник олимпийской сборной США

[1] Один язык за каждый пункт **рейтинга.**

[2] **Рейтинг** 8+ увеличивает стойкость на 1.

[3] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу патологии.**

[4] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу электронной слежки.**

Бланк персонажа

Имя игрока:

Эзотеррористы

Имя персонажа Алекс Сомерсет

Род деятельности Продюсер ТВ-сериалов

Заметки

Шпион ЦРУ

Исследовательские способности



НАУЧНЫЕ	Рейтинг	Запас
Анализ текста		
Антропология		
Археология		
Архитектура		
Аудит		
Естествознание		
Знание языков[1]	2	
Искусствоведение		
Исследовательская работа	2	
История		
Лингвистика		
Оккультные науки	1	
Судебная психология		
Юриспруденция		
Эрудиция		

ТЕХНИЧЕСКИЕ	Рейтинг	Запас
Анализ документов		
Астрономия		
Баллистика		
Дактилоскопия		
Извлечение данных	2	
Криптография	2	
Патология		
Прикладная физика		
Сапёрное дело	2	
Сбор улик		
Судебная антропология		
Фотография	2	
Химия		
Электронная слежка	2	

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	Рейтинг	Запас
Бюрократия		
Запугивание		
Ведение допроса		
Ведение переговоров		
Лесть	2	
Полицейский жаргон		
Притворство	2	
Проницательность	2	
Уличное чутьё		
Успокаивание		
Флирт		

Общие способности

	Рейтинг	Запас
Атлетика[2]	4	
Вождение	4	
Воровство	4	
Драка	6	
Здоровье	6	
Механика	4	
Ободрение	4	
Первая помощь[3]	4	
Предусмотрительность	6	
Проникновение	4	
Самообладание	6	
Слежка[4]	4	
Стрельба	4	

[1] Один язык за каждый пункт **рейтинга.**

[2] **Рейтинг** 8+ увеличивает стойкость на 1.

[3] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу патологии.**

[4] **Рейтинг** 8+ даёт +1 к **рейтингу электронной слежки.**

Бланк персонажа

Имя игрока: